

Sensorveiledning MEVIT1700 – Digital kultur, høst 2022

Konvergenskultur er sentralt i den digitale utviklingen. Redegjør kort for hva digitalisering og konvergens er og hvordan dette har ført til utviklingen av konvergenskulturen og dens tre kjerneelementer: transmediering, kollektiv intelligens og deltakerkultur. Diskuter deretter hva slags muligheter og utfordringer som konvergenskultur fører til, med utgangspunkt i tre av de følgende seks temaområdene:

- (1) Hypertekst og digitale verk/sjangrer
- (2) Identitet og iscenesettelse
- (3) Fellesskap og nettverk
- (4) Dataspill og dataspillkultur
- (5) Overvåking, privatliv og personvern
- (6) Ophavsrett, bruk og publisering

Bruk teorier og begreper fra pensumlitteraturen og egne eksempler aktivt i besvarelsen.

I år gjennomføres eksamenen som en ordinær skoleeksamen i Silurveien igjen. Studentene kan ikke bruke egne hjelpemidler på eksamen, men nytt i år er at eksamensoppgaven inneholder en begrepsliste. Begrepslisten inneholder diverse begreper og uttrykk fra pensumlitteraturen. Den inneholder ingen definisjoner. Listen er ment som en hjelperessurs på eksamen slik at studentene forhåpentligvis kan bruke mer av tiden på å lage en god diskusjon i besvarelsen. Listen dekker ikke hele pensum eller alt som kan være relevant eller er forventet i eksamensoppgaven, og det er ikke meningen at alt på begrepslisten skal være med i besvarelsene. Begrepslisten er vedlagt denne sensorveiledningen.

I oppgaven skal kandidaten først vise en grunnleggende forståelse for hva digitalisering og konvergens er. For digitalisering vil det være relevant å forklare momenter som numerisk representasjon, binærkode, algoritmer og manipulering, og komprimering/dekomprimering av innhold. For konvergens vil det handle særlig om hvordan teknologier, innhold og uttrykksformer kommer sammen på ulikt vis. Kandidaten kan gjerne også trekke inn divergens. Videre bør kandidaten forklare og bruke begreper som teknologisk konvergens, regulatorisk konvergens og medieindustrikonvergens og knytte disse opp til utviklingen av konvergenskultur. For definisjonen av konvergenskultur er det viktig at kandidaten gir en god forklaring av de tre kjerneelementene transmediering, kollektiv intelligens og deltakerkultur. Det er viktig at kandidaten holder denne første delen kort og konsis, og at størsteparten av besvarelsen vies til diskusjonen.

Kandidaten står fritt til å kombinere tre av de oppgitte områdene. Det er ikke noe krav om at de tre områdene kandidaten velger må ha en tematisk sammenheng mellom seg, men det skal telle positivt om kandidaten får det til. Det er viktig at alle de tre områdene knyttes tydelig til hovedtemaet om konvergenskultur og dens kjerneelementer og ikke fremstår som tre mer generiske gjennomganger av fagstoff. Enkelte av konvergenskulturens kjerneelementer vil mulig være mer relevant for visse temaområder enn andre, og det er dermed ikke noe krav om at hver temadel må systematisk behandle alle de tre kjerneelementene. Kandidaten skal aktivt bruke teorier og begreper fra pensumlitteraturen kombinert med egne eksempler i diskusjonsdelen.

Under følger en oversikt over fagstoff som er relevant for de ulike delene. Det er ikke meningen at kandidaten skal ha med alt av det som er oppgitt innenfor en gitt del. Det er viktig at kandidaten holder en avgrenset og fokusert diskusjon.

- (1) definisjon av hypertekst; utforskende og konstruktive hypertekster; dokumentstruktur og tilegnelse; dramaturgi; radikal hypertekststruktur; sjangerkonvensjoner.
- (2) iscenesettelse; sosial status; poststrukturalistisk teori om fragmentert/konstruert identitet; individualisering; identitet som refleksivt prosjekt; avatarer i onlinespill; sosiale medier.
- (3) forskjellen på fellesskap ('community'), digitale fellesskap og nettverk; nettverkssamfunn; mediert samvær; sterke og svake bånd; fatisk kommunikasjon; sosiale medier.
- (4) dataspill som tekst og simulasjon; dataspill som kulturell sjanger; dataspillenes kulturelle posisjon; moralsk panikk og mediepanikk; Gamergate-kontroversen; onlinespilling; spillsamfunn; metakultur og spillerkreativitet.
- (5) ulike (kulturelle) forståelser av privatliv og personvern; statlige, byråkratiske og kommersielle grunner til økt overvåkning; det panoptiske prinsipp/panoptisisme; stordata; informasjonskapsler (cookies); mobilovervåkning; databaser; profilering; adferdsbasert annonsering.
- (6) åndsverk; opphavsrettigheter og opphavsrettsloven; piratkopiering; Digital Rights Management (DRM) og Digital Millennium Copyright Act (DMCA); digitale portvakter; offentlige lisenser (Creative Commons); digitaliseringsstrategier (for eksempel strømmetjenester); brukerprodusert innhold (for eksempel 'modding' og remiksing).

Vedlegg: begrepslisten fra eksamensoppgaven

Analog og digital	Gamergate-kontroversen	Produsage
Affordanser	Horisontal	Profilering
Automatisering	integrasjon/ekspansjon	Programvare
Avatar	Identitet som	Regulatorisk konvergens
Binærkode	fragmentert/konstruert	Rhizomatisk struktur
Creative Commons	Identitet som refleksivt	Simulasjon
Database	prosjekt	Sosial/økonomisk
Datautvinning	Individualisering	determinisme
Det panoptiske prinsipp	Informasjonskapsler	Spillsamfunn
Digitale portvakter	Interaktivitet	Sterke og svake bånd
Digital Millennium	Maskinvare	Stordata
Copyright Act (DMCA)	Medieindustrikonvergens	Teknologisk determinisme
Digital Rights Management (DRM)	Meningsvare	Teknologisk konvergens
Divergens	Metakultur i dataspill	Utforskende og konstruktive
Dokumentstruktur	Mikroaktivisme	hypertekster
Dramaturgi	Mobilovervåkning	Variabilitet
Fatisk kommunikasjon	Modifisering av spill	Vertikal
Frontstage og backstage	Moralsk panikk og mediepanikk	integrasjon/ekspansjon
	Opphavsrettsloven	Viralitet
	Piratkopiering	Virtualitet
		Åndsverk

Pensumliste

Bøker

Vincent Miller (forfatter). (2020). *Understanding digital culture* (Second edition). SAGE.

Terje Rasmussen (1957-) (forfatter/). (2015). *Digitale medier : teknologi, anvendelser, samfunn* (Rasmussen, G. Liestøl, & G. Hannemyr, Red.; 3. utg.). Universitetsforl.

Artikler og kapitler

Alhabash, & Ma, M. (2017). A Tale of Four Platforms: Motivations and Uses of Facebook, Twitter, Instagram, and Snapchat Among College Students? *Social Media + Society*, 3(1). <https://doi.org/10.1177/2056305117691544>

Condis. (2015). No homosexuals in Star Wars? BioWare, «gamer» identity, and the politics of privilege in a convergence culture. *Convergence*, 21(2), 198–212. <https://doi.org/10.1177/1354856514527205>

Egenfeldt-Nielsen, Smith, J. H., & Tosca, S. P. (2020). Video Games in Culture. I Egenfeldt-Nielsen, J. H. Smith, & S. P. Tosca, *Understanding Video Games: The Essential Introduction* (4. utg., s. 157–200). Routledge.

Gunnar Liestøl. (2007). The Dynamics of Convergence & Divergence in Digital Domains. I Stuedahl & T. Storsul (Red.), *Ambivalence towards convergence : digitalization and media change* (s. 165–178). Nordicom. https://www.academia.edu/4797338/The_Dynamics_of_Convergence_and_Divergence_in_Digital_Domains_2007

Miller. (2017). Phatic culture and the status quo: Reconsidering the purpose of social media activism. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 23(3), 251–269. <https://doi.org/10.1177/1354856515592512>

Stanfill. (2015). The interface as discourse: The production of norms through web design. *New Media & Society*, 17(7), 1059–1074. <https://doi.org/10.1177/1461444814520873>

Bezio. (2018). Ctrl-Alt-Del: GamerGate as a precursor to the rise of the alt-right. *Leadership (London, England)*, 14(5), 556–566. <https://doi.org/10.1177/1742715018793744>

Bayer, Triêu, P., & Ellison, N. B. (2020). Social Media Elements, Ecologies, and Effects. *Annual review of psychology*, 71(1), 471–497. <https://doi.org/10.1146/annurev-psych-010419-050944>